

---

---

# HIGH NOON DEMIURCON XII

---

---

*vom 3. bis 5. April in Oldenburg*

## **Freitag 18:00 Eröffnung**

---

Begrüßung – Alte & neue Bekannte treffen – Biere entkorken

## **Freitag 20:00 Abendessen & Spielrunden**

---

Open end! Runden können bis tief in die Nacht gehen oder am nächsten Tag bis spätestens 16:00 Uhr beendet werden.

Weitere Runden können jederzeit gebildet werden.

## ***Wohin der Wind weht...***

### **Abenteuerdaten**

**Spielleiterin:** Daniela

**System:** Engel

**Spielzeit:** Neo-Mittelalter

### **Handlung**

*Ohne Erinnerung an ihr Dasein im göttlichen Himmel sind die Engel auf die Erde gekommen, ein neomittelalterliches Europa des 27. Jahrhunderts. Aber die allmächtige Angelitische Kirche bereitet sie gut auf ihren Einsatz vor: den Menschen zu helfen, die Kirche zu beschützen und die Dämonen der Traumsaat zu bekämpfen. Und so steht die frischgeweihte Engelsschar auf der Flugplattform kilometerhohen Engelsburg von Roma Aeterna und startet erwartungsvoll zu ihrem ersten Auftrag in den regengeschwängerten Himmel.*

Engel ist ein postapokalyptisches SF-Setting. Das Arkana-System ist sehr regelleicht und basiert auf der Interpretation spezieller Karten.

Auf Wunsch dürfen in der Runde auch gerne erfahrene Engel-Spieler mitmachen.

## ***Schlumpsteuer***

### **Abenteuerdaten**

**Spielleiter:** Thorben

**System:** Die Schlümpfe

**Spielzeit:** Mittelalter

**Spieler:** 3 bis 6

### **Handlung**

Nachdem der Schlumpf die Schlümpfe geschlumpft hat, wurde es schlumpfig. Werden es die Schlümpfe schlumpfen?

## ***D&D Greyhawk***

### **Abenteuerdaten**

**Spielleiter:** Christian

## **Samstag 10:00 Dauerfrühstück**

---

Weiterquatschen – Weiterspielen – Spontane Workshops

Neben dem Frühstück kann der Vormittag genutzt werden, Spielrunden vom letzten Abend zu beenden.

## ***Ganz oben und ganz unten***

### **Abenteuerdaten**

**Spielleiter:** Ralf

**System:** Shadowrun 3.5D (nicht 4<sup>th</sup>)

**Spielzeit:** nahe Zukunft

**Spieler:** 3 bis 4

### **Handlung**

*Zeit: Samstag Nachmittag ca. 10 - 16 Uhr (keine Abend-Runde)*

*Anmerkung: Bitte eure Lieblings Chars mitbringen, stark und erfahren. Kein Strassendreck und keine Decker bitte!*

Die Runner werden zur einer kleinen Dienstbesprechung in die Dragonfoundation gebeten. Viele Ny-Yen für eine Extraktion, der Johnson und sein Auftraggeber haben es sehr eilig. Bringt doch eure Topausrüstung gleich mit, es kann sofort los gehen. Doch was dann passiert...

## ***The Agency***

### **Abenteuerdaten**

**Spielleiter:** Torsten

**System:** C.O.R.E.

**Spielzeit:** 20 Minuten in der Zukunft

**Spieler:** 4 bis 6

### **Handlung**

*20 Minuten in der Zukunft*

Die Spielercharaktere sind AgentInnen einer geheimen Organisation, die sich um die Aufklärung oder Vertuschung übernatürlicher oder unerklärlicher Phänomene bemüht - und das natürlich, damit die gewöhnliche Bevölkerung nichts mitbekommt und nicht in Panik verfällt.

Eine Persiflage auf/Hommage an Akte X, Special Unit 2, Dr. Who, Men In Black, The Middleman und andere TV-Serien oder Kinofilme.

## **Samstag 14:00 Demiurgon Projekttreffen**

---

Die Zukunft des Projektes.

## **Samstag 18:00 Großes Curry-Essen**

---

Nach der Ansprache der Con-Orga gibt es ein großes Curry-Essen, um sich für die kommenden Open-End Spielrunden zu stärken.

## **Samstag 19:00 Spielrunden**

---

### ***Lux aeterna***

### **Abenteuerdaten**

**Spielleiter:** Arne

**System:** Demiurgon

**Spielzeit:** Gegenwart

**Spieler:** 6 maximal

### **Handlung**

*Berlin, die Gegenwart, ein verregneter Frühlingsabend. Eine bunte Mischung von Personen hat sich in jener namenlosen Villa in Dahlem zusammengefunden. Einige von euch hoffen, etwas ganz Bestimmtes zu finden. Andere wollen aus den verschiedensten Gründen selber nicht gefunden werden.*

*Aber egal, was euch hierher geführt hat, euer Gastgeber überrascht euch mit folgender Eröffnung: ihr sollt für ihn das Geheimnis des ewigen Lebens beschaffen. Und gelagert wird dieses Kleinod beim Leibhaftigen höchstpersönlich ...*

"Lux aeterna" ist ein Gegenwarts-Abenteuer im Erben-der-Schöpfung-Stil, welches mehr als eine überraschende Wendung nehmen kann. Ihr verkörpert ungewöhnliche Charaktere, vom gescheiterten Privatdetektiv über den Schatzsucher mit Geldproblemen bis zum Auftragskiller ist einiges abseits des Alltäglichen vertreten. Aufgrund der anspruchsvollen Hintergründe habt ihr ungewöhnliche Ressourcen und Fähigkeiten zur Verfügung. Entgegen üblicher Gewohnheiten ist das Abenteuer gefährlich und der Tod nicht ausgeschlossen ;-). Charaktere werden gestellt, Persönlichkeiten sind bitte selbst beizusteuern.

## ***Trouble in Cripple Creek***

### **Abenteuerdaten**

**Spielleiterin:** Daniela

**System:** Dogs in the Vineyard

### **Handlung**

*High Noon in Cripple Creek. Die Holzhäuser klammern sich tapfer in den mageren Sandboden, ein schwarzer Hund schaut müde dem verbeirirollenden Steppenläufer hinterher, und die Gemeinde ist vor der Mittagssonne in die Felsenkapelle geflüchtet, um das Ende der Dürrezeit herbeizusingen. Nur der knorrige Ziegenhüter in den Felsen sieht die Reiter kommen, mit ihren langen Mänteln, die vom Wüstenstaub grau geworden sind.*

*"Sieh an, die Dogs", sagt er zu einer Bergziege, die neben ihm Kaktusblüten pflückt. "Jetzt werden sich die Dinge ändern."*

You stand between God's law and the best intentions of the weak.

You stand between God's people and their own demons.

Sometimes it's better for one to die than for many to suffer. Sometimes, Dog, sometimes you have to cut off the arm to save the life.

Does the sinner deserve mercy? Do the wicked deserve judgement?

They're in your hands.

<http://www.lumpley.com/dogs.html>

Dogs in the Vineyard ist ein innovatives Rollenspiel-System von D. Vincent Baker (Lumpley Games). Es gibt drei Gründe, warum ich es für das bestgeschriebene Rollenspielbuch der letzten 10 Jahre halte:

1. die Art, wie es das Setting beschreibt - ein Western-Setting mit kleinen, verstreuten Gemeinden, zu denen die Dogs in the Vineyard kommen, um ihnen Hilfe in Glaubens- und Lebensdingen anzubieten,
2. das innovative Würfelsystem, das statt einer pseudo-physikalischen Kampfsituation einen erzählten Konflikt simuliert, und
3. die Spielleiter-Hinweise und das Rezept, nach dem sich in einer halben Stunde spannende Abenteuer kochen lassen.

## ***Das dreckige halbe Dutzend***

### **Abenteuerdaten**

**Spielleiter:** Duisi

**System:** WolkenWelt

**Spieler:** genau 6

### **Handlung**

Ein halbes Dutzend Auserwählte, von verschiedenen Orten, aus verschiedenen Zeiten...

von wem? Wisst ihr nicht.

für was? Wisst ihr erst recht nicht.

warum? Siehe Antwort oben.

Es liegt an euch, das herauszufinden und, wenn möglich, wieder nach Hause zurückzukehren... doch es werden nicht alle von euch schaffen, denn die Feinde sind überall... auch in eurer Gruppe selbst!

Ein Szenario für genau 6 SpielerInnen nach Motiven von Arjen Lucassens CD: Ayreon - Into The Electric Castle

## ***Das innere Herz***

### **Abenteuerdaten**

**Spielleiter:** Lenny

**System:** DnD 4<sup>th</sup> Edition

**Spielzeit:** High-Fantasy

**Spieler:** 3 bis 5

### **Handlung**

Eine phantastische Welt voller Drache und Gewölben. Hier wird eine junge, leicht erfahrende Heldengruppe los geschickt, das innere Herz zu heilen. Was das genau bedeutet, erfährt es selbst :)

## ***Dune***

### **Abenteuerdaten**

**Spielleiter:** Torsten

**System:** C.O.R.E.

**Spielzeit:** Dune-Universum

**Spieler:** 4 bis 6

### **Handlung**

The beginning is a very delicate time. Know then, that it is the year 10,191. The Known Universe is ruled by the Padishah Emperor Shaddam IV. In this time, the most precious substance in the universe is the Spice Melange. The Spice extends life. The Spice expands consciousness. The Spice is vital to space travel...

God created the deserts of Arrakis to train the faithful. Beware the Will of God!

### **Sonntag 10:00 Dauerfrühstück**

---

In der Nacht oder am Abend abgebrochene Abenteuer oder Workshops können fortgesetzt werden. Spontanrunden können starten.

## ***Experimental***

### **Abenteuerdaten**

**Spielleiter:** Torsten

**System:** C.O.R.E.

**Spieler:** 4 bis 6

### **Handlung**

Tjaaa, was wird's? Ehrlich gesagt, weiß ich es selber noch nicht genau. Es hängt davon ab, wozu wir, d.h. ich (Spielleiter) und Ihr (die SpielerInnen), Lust haben. Als Möglichkeiten im Raum steht eine Reihe von Mini-Abenteuern in Universen, die ich bisher für C.O.R.E. umgesetzt habe, etwa "ALIENS", "Dune", oder spontane Neu-Anpassungen wie "Pirates of the Caribbean", Larry Niven's "Ringworld", Alan Dean Foster's "Humanx Commonwealth" oder vielleicht sogar ein "Die Blauen und die Grauen"-Revival... oder auch etwas ganz anderes!

### **Sonntag 18:00 Aufräumen**

---

Wir freuen uns über jeden Helfer. Meistens wird es nach dem Aufräumen noch mal gemütlich...

Auf Wiedersehen 2010

# C.O.R.E.

=====

## **Was ist C.O.R.E.?**

- C.O.R.E. ist ein von mir, Torsten W., entwickeltes universell einsetzbares Rollenspielregelwerk mit einigen dazu gehörigen Welten/Szenarien. Das C.O.R.E.-Spielsystem wird ständig weiterentwickelt, insbesondere auf Grund von Anregungen und Ideen aus den laufenden Spielrunden.

## **Was ist C.O.R.E. nicht?**

- C.O.R.E. ist kein völlig neu erfundenes Spielsystem, das auf bisher unbekannte Ideen und Konzepte setzt – im Gegenteil: C.O.R.E. fügt bereits bestehende Ideen anderer Spielsysteme zu einem Gesamtpaket zusammen und ergänzt dieses lediglich um einige Neuerungen.
- C.O.R.E. ist auch nicht das System für „jedermann“, das alle Grundlagen von Rollenspielen erklärt. Es wird davon ausgegangen, dass SpielerInnen von C.O.R.E. wissen, wie Rollenspiele im Allgemeinen funktionieren.
- C.O.R.E. ist kein Hack&Slay-System. Stattdessen bewegt sich C.O.R.E. eher auf der Storytelling-Schiene und versucht, nicht das Würfeln in den Vordergrund zu stellen, sondern die Interaktion der Spielercharaktere untereinander und mit ihrer Spielwelt.
- C.O.R.E. ist kein kommerzielles System.
- C.O.R.E. ist allerdings auch keine *Freeware*.

## **Ziele von C.O.R.E.**

C.O.R.E. ist ein – speziell für Science-Fiction-Szenarien entwickeltes – Rollenspielsystem, das aus einem Satz an Grundregeln (dem Kern, Englisch „core“) besteht, sowie Zusatzregeln, die jedes einzelne Szenario/jede Spielwelt repräsentieren.

C.O.R.E. hat den Anspruch, ein Universalsystem zu sein, mit dem sich (fast) jedes beliebige Science-Fiction-Szenario (unter Zuhilfenahme eines entsprechenden Satzes von Zusatzregeln) spielen lassen soll, wobei es gleichzeitig so einfach und leicht erlernbar wie nur irgend möglich bleiben soll.

## **Regelmechanik von C.O.R.E.**

Die Regelmechanik von C.O.R.E. ist einfach: es handelt sich um ein Erfolg-basiertes W6-Würfelsystem, bei dem die Wurf Ergebnisse 1-2 einen Misserfolg und die Werte 3-6 einen Erfolg darstellen (also eine 2/3-Chance für einen Erfolg). Man würfelt so viele W6 wie der Charakter in seinem Attribut und seiner Fertigkeit für den gewünschten Wurf zusammen addiert zur Verfügung hat. Danach zählt und vergleicht man einfach die Erfolge...

